

КАПИБАРА И ДРУЗЬЯ Шёлковый путь

ПРАВИЛА





ОБ ИГРЕ

Прошёл целый год с тех пор, как предприимчивый продавец Капибара открыл свой первый магазин «У Капибары» на ярмарочной площади. Его лавочка быстро завоевала сердца покупателей, ведь здесь можно найти товары на любой вкус и цвет: самые сладкие яблоки или самые красные сапоги. Секрет такого успеха прост: Капибара обожает своё дело и всегда находит для магазина всё самое лучшее, даже если товар нужно искать по всему миру! Вот и сейчас Капибаре пора собираться в путешествие по разным городам, чтобы собрать уникальные товары для своих любимых покупателей. Но ему нужны помощники! Ведь у магазина каждый день выстраивается очередь, хозяину становится всё сложнее и сложнее отлучаться, а товары раскупают очень быстро! Отправляйтесь в увлекательное путешествие, чтобы привезти Капибаре всё необходимое и сделать его магазин ещё лучше!

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Продолжение игры «Магазин у Капибары». Помогите хозяину магазина, который всегда готов найти лучшие товары для своих покупателей. В этой части вам предстоит отправиться в путешествие, чтобы узнать, кто сможет быстрее всех найти нужные предметы и привезти их в магазин Капибары. Ваши главные помощники — умение быстро считать и внимательность. Складывайте цифры на карточках, ищите подходящие ячейки на поле и пересекайте финишную черту первым!

СОСТАВ ИГРЫ



1. Модульное двустороннее поле из 6 частей.
2. Карточки с цифрами — 44 шт. (4 набора по 11 карточек).
3. Фигурки игроков в форме капибар — 4 шт.
4. Правила игры.

Перед началом игры посмотрите с ребёнком все поля и предметы, изображённые на них, вместе с ребёнком проговорите названия всех предметов, затем выберите подходящий режим и соответствующую сторону игрового поля. Мы рекомендуем начать с ознакомительного: так вам легче будет разобраться в правилах.

РЕЖИМ 1: ОЗНАКОМИТЕЛЬНЫЙ

ЦЕЛЬ ИГРЫ – ПЕРВЫМ ДОБРАТЬСЯ ДО ФИНИША.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Соберите игровое поле 1, как показано на картинке.
2. Возьмите один набор карточек (с одинаковой рубашкой) для ведущего. Набор



Поле 1

Лицо

содержит два комплекта цифр от 1 до 5 и одну карточку с цифрой 0.

- Поместите фигурки игроков на старт и договоритесь об очередности хода.



Ход игры

- В начале каждого хода ведущий перемешивает карточки из своего набора, вытягивает две цифры, озвучивает их, после чего убирает карточки обратно в набор.
- Игроки ходят по очереди, их задача — как можно быстрее добраться до финиша.
- Игроку в свой ход нужно сложить в уме озвученные цифры и найти на поле получившуюся сумму, выраженную количеством предметов, в ближайшей к себе незанятой ячейке и переместиться на неё.

Например, ведущий вытянул цифры 2 и 3. Ближайшая к игроку незанятая ячейка с нужной суммой — ячейка, в которой изображено 5 зелёных тумбочек. Игрок ставит свою фигурку на эту ячейку, тем самым занимая её.



- Если ближайшая ячейка занята, игрок выбирает следующую свободную ячейку с подходящим количеством предметов.

Например, ведущий вытянул цифры 2 и 3. Ближайшая к игроку ячейка с нужной суммой — ячейка, в которой есть 5 тумбочек, но она занята. Следующая незанятая ячейка с нужной суммой — ячейка, в которой изобра-



жено 5 синих тарелок. Игрок ставит свою фигурку на эту ячейку, тем самым занимая её.

5. Если на поле перед игроком не осталось свободных ячеек с нужной суммой, он перемещается на ячейку финиша и побеждает.

Например, игрок стоит близко к финишу. Перед ним незанятые ячейки со следующими группами предметов: в одной ячейке 4 синих подноса, 2 жёлтых грузовика; в другой — 8 зелёных шляпок и 5 красных кресел. Ведущий вытянул цифры 3 и 3. Перед игроком нет ячеек с подходящим количеством предметов — он перемещается на финиш и побеждает.



6. **ЧТОБЫ ПОБЕДИТЬ**, необходимо первым занять ячейку «Финиш».

РЕЖИМ 2: КТО БЫСТРЕЙ

ЦЕЛЬ ИГРЫ – ПЕРВЫМ ДОБРАТЬСЯ ДО ФИНИША.

Этот режим отличается от ознакомительного тем, что здесь нет очерёдности ходов: все игроки действуют одновременно — кто первым найдёт подходящую ячейку, тот её и займёт. Задача — первым дойти до финиша.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Соберите игровое поле 1, как показано на картинке.
2. Возьмите один набор карточек (с одинаковой рубашкой) для ведущего. Набор содержит два комплекта цифр от 1 до 5 и одну карточку с цифрой 0.
3. Поместите фигурки игроков на старт.



ХОД ИГРЫ

1. В начале каждого хода ведущий перемешивает карточки из своего набора, вытягивает две цифры, озвучивает их, после чего убирает карточки обратно в набор.
2. Игроки одновременно складывают в уме озвученные цифры и ищут на поле получившуюся сумму в ближайшей к себе незанятой ячейке, чтобы переместиться на неё. Кто первый правильно нашёл нужную ячейку, тот и ставит на неё свою фигурку. После этого ведущий снова вытягивает карточки.

Например, ведущий вытянул цифры 2 и 3. Ближайшая к игроку незанятая ячейка с нужной суммой — ячейка, в которой изображено 5 зелёных тумбочек. Игрок ставит свою фигурку на эту ячейку, тем самым занимая её.

3. Если ближайшая ячейка занята, игрок выбирает следующую свободную ячейку с подходящим количеством предметов.

Например, ведущий вытянул цифры 2 и 3. Ближайшая к игроку ячейка с нужной суммой — ячейка, в которой есть 5 тумбочек, но она занята. Следующая незанятая ячейка с нужной суммой — ячейка, в которой изображено 5 синих тарелок. Игрок ставит свою фигурку на эту ячейку, тем самым занимая её.

4. Если на поле перед игроком не осталось свободных ячеек с нужной суммой, он перемещается на ячейку финиша и побеждает.
5. **ЧТОБЫ ПОБЕДИТЬ**, необходимо первым занять ячейку «Финиш».

Например, игрок стоит близко к финишу. Перед ним незанятые ячейки со следующими группами предметов: в одной ячейке 4 синих подноса, 2 жёлтых грузовика; в другой — 8 зелёных шляпок и 5 красных кресел. Ведущий вытянул цифры 3 и 3. Перед игроком нет ячеек с подходящим количеством предметов — он перемещается на финиш и побеждает.

РЕЖИМ 3: ПОСТРОЙТЕ СВОЙ МАРШРУТ

ЦЕЛЬ ИГРЫ – ОКАЗАТЬСЯ КАК МОЖНО ДАЛЬШЕ ЗА ФИНИШНОЙ ЧЕРТОЙ.

В этом режиме игроки сами выбирают, какие карточки с цифрами использовать, чтобы управлять своим движением по игровому полю и пересечь финишную черту быстрее всех.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Соберите игровое поле 2, как показано на картинке.
2. Разложите перед каждым игроком по набору карточек с одинаковой рубашкой лицевой стороной вверх. Набор содержит два комплекта цифр от 1 до 5 и одну карточку с цифрой 0.
3. Поместите фигурки игроков на старт и договоритесь об очередности хода.

ХОД ИГРЫ

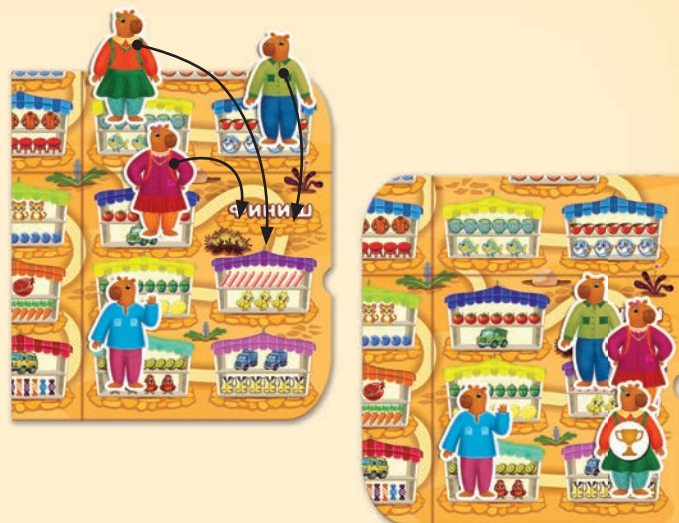
1. Игроки ходят по очереди по направлению к финишной черте. Задача — оказаться дальше всех за финишной чертой на момент окончания игры.
2. Игроки сами решают, на какую ячейку встать. Для этого каждому игроку нужно в свой ход выбрать две открытые карточки из своего набора, сложить цифры на них в уме, найти на поле ближайшую ячейку с незанятым соответствующим значением и переместиться на неё.

ВАЖНО! В этом режиме игрок занимает только группу предметов, а не всю ячейку. Например, игрок перевернул карточки 2 и 3, встал на ячейку, где изображено 5 кружек. Но в этой же ячейке находится ещё 7 перцев. Таким образом, следующий игрок может остановиться на этой же ячейке, выбрав карточки 5 и 2 или 4 и 3. Игрок ставит свою фигурку на тот предмет, который он занимает.

3. В завершение хода игрок закрывает использованные карточки, перевернув их лицом вниз на столе. Далее он может использовать только открытые карточки.



4. Если у игрока на начало его хода осталась открытой только одна карточка, он переворачивает все свои закрытые карточки лицом вверх и после этого приступает к своему ходу.
5. Когда один из игроков пересёк **ФИНИШНУЮ ЧЕРТУ, ЗАНЯВ ПРЕДМЕТ В ЯЧЕЙКЕ ЗА НЕЙ**, все оставшиеся игроки делают ещё по одному ходу.
6. **ПОБЕЖДАЕТ ТОТ**, кто оказался на ячейке дальше всех за финишной чертой. Если два игрока заняли одну ячейку, они делят победное место.



Новые приключения
предприимчивого продав-
ца из увлекательной игры
«Магазин у Капибары»